

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jika melihat kecenderungan yang ditampilkan oleh komik ‘Kolong Sinema’ dimana pencerita berusaha menyampaikan pendapat mengenai suatu topik bahasan, komik seperti ini bisa ditemui di genre yang biasa disebut sebagai komik opini oleh penerbit Cendana *Art Media* (penerbit komik opini ‘Hidup Itu Indah’).

Tergerak oleh aspek-aspek tersebut, perancangan ‘Kolong Sinema’ mencoba pendekatan yang mirip dengan esai dalam bentuk audio visual tersebut dan diterjemahkan ke dalam media komik opini yang mengandalkan tiga karakter kunci yang mewakili beberapa selera penonton film. Tiga sudut pandang ini diharapkan mampu memberi pandangan yang adil terhadap subyek yang dibahas, dalam hal ini film bergenre *superhero* yang pernah beredar di sinema Indonesia, khususnya ‘Gundala Putra Petir’. Ulasan didalam komik ini menekankan kepada perbandingan media aslinya (komik) dengan media adaptasinya (film), serta tidak lupa analisa adegan yang menurut tiga karakter tadi paling berkesan. Gaya penuturan cerita ‘Kolong Sinema’ yang menggabungkan tehnik bertutur naratif dan informatif juga diharapkan mampu menyuguhkan rujukan bacaan yang cukup segar bagi pembaca komik, penikmat film, maupun pembaca awam.

Dalam perancangan sebuah komik opini, selain kemampuan bertutur secara sekuensial yang mumpuni perancang perlu memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai obyek yang akan dirancang. Proses perancangan komik apresiasi film berjudul ‘Kolong Sinema’ ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan awal perancangan adalah pengumpulan data obyek dan media. Kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan konsep kreatif hingga ke tahap pembuatan naskah.

Dalam pembuatan naskah terdapat beberapa perkembangan. Naskah awal menekankan kepada informasi yang disampaikan murni dari obrolan dua karakter utama dengan pelanggan, informasi penting dari obyek bahasan pun diterangkan melalui obrolan itu. Karena dirasa terlalu padat dan kurang menghormati pembaca yang betul-betul awam mengenai obyek bahasan, maka naskah pun mengalami perubahan yang cukup drastis hingga terbentuklah karakter ketiga, yang tidak hanya mendengarkan obrolan tapi juga menambahkan input pada pembicaraan. Selain itu, ada tambahan aspek yang kemudian berperan cukup krusial dalam 'Kolong Sinema'. Yaitu bagian-bagian penjelasan yang murni disampaikan oleh narator dengan bantuan ilustrasi, bagian ini bertugas untuk menjelaskan seluk-beluk serta sejarah seputar film yang sedang dibahas karakter-karakter utama.

Teknik visualisasinya menggunakan teknik gambar hitam putih (*lineart*) tradisional yang dikombinasikan dengan pewarnaan secara digital. Setelah naskah cerita atau *script* diterjemahkan ke dalam *storyboard* dengan pensil, sketsa per-halaman pun mulai dikerjakan. Pengerjaan sketsa menggunakan pensil mekanik berwarna biru dan/atau merah berukuran 0.7 mm, pensil ini digunakan agar proses pembersihan sketsa pasca ditinta nanti bisa dilakukan lebih dengan menggunakan perangkat lunak grafis, *Adobe Photoshop*. Setelah sketsa selesai dibuat, gambar tersebut dirapikan dan ditumpuk dengan tinta. Tinta yang digunakan bervariasi, mulai dari *drawing pen* hingga *brush pen*. *Drawing pen* dengan jarak ukuran 0,1 hingga 0,3 biasa digunakan untuk membuat detil-detil kecil, sedangkan bentuk-bentuk umum dan garis luar yang lebih besar bisa menggunakan *brush pen*. Untuk area yang lebih besar digunakan spidol besar dan sesekali di-blok secara digital menggunakan *photoshop*. Setelah ilustrasi hingga balon selesai dikerjakan, tiap-tiap halaman dipindai ke computer menggunakan pemindai (*scanner*) dan disesuaikan kualitas gambarnya sesuai kebutuhan. Halaman yang sudah terpindai kemudian dibersihkan

sketsanya agar mendapat kualitas gambar *lineart* yang bersih dan rapi. Huruf dan warna kemudian ditambahkan menggunakan *photoshop*. Untuk mendapatkan kesan warna menyerupai cat air, digunakan beberapa kuas digital yang dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi konsep tersebut. Proses layout sendiri dilakukan sebelum mewarnai, sehingga setelah diberi warna, tiap halaman statusnya adalah siap cetak. Proses cetak diserahkan kepada salah satu gerai cetak digital di Yogyakarta.

Film dalam genre apapun patut diapresiasi karena merupakan bagian dari produk kebudayaan dari suatu negara. Tidak terkecuali film-film *super hero* yang dibahas dalam komik ini. Karena memiliki informasi dan dokumentasi yang bernilai historis, komik ini bisa dianggap sebagai usaha pengarsipan film-film yang sulit dijamah oleh peminat film Indonesia. Dengan pembawaan penceritaannya yang santai, membuat komik ini tidak hanya bisa dinikmati oleh penggemar film, komik dan budaya pop secara keseluruhan, komik ini juga bisa dinikmati oleh pembaca atau peminat yang baru memasuki dunia tersebut. Lelucon, pembawaan tiap karakternya, serta pembagian naratif dan info grafik yang dirancang agar pembaca yang awam dengan film (dan *superhero* lokal) –pun, bisa mengikuti jalan cerita dan menerima informasi dengan optimal. Melihat format yang cukup fleksibel, komik ini berpotensi besar untuk dijadikan serial komik apresiasi film yang selain mampu memperkaya jenis komik di Indonesia juga memberikan alternatif baru dalam mengulas sebuah film.

B. Saran

Perancangan komik ‘Kolong Sinema’ selain sebagai media analisis alternatif, secara tidak langsung merupakan suatu usaha mendokumentasikan dan mempublikasikan kembali film-film dengan genre fantasi, *superhero* dan fiksi-ilmiah dari era keemasannya yang kini jarang diketahui oleh generasi muda. Oleh karena itu masih sangat

banyak film-film yang bias diapresiasi lebih dalam dengan media ini sebagai alat bantu dokumentasi di bidang sinema maupun budaya populer.

Perancangan komik ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi penggemar film, komik maupun budaya pop secara keseluruhan, terutama bagi mahasiswa yang sedang menjalani tugas akhir dengan obyek pembahasan yang mengangkat tema serupa. Melalui media komik ini kita bisa berbagi pengetahuan dan pendapat dengan orang lain dengan cara yang lebih santai dan menghibur.

Pembahasan film di komik ini hanya terbatas pada sejarah, informasi umum pada obyek film terpilih, yang kemudian difokuskan pada film 'Gundala Putra Petir'. Selain itu, komik ini juga berusaha memberi analisa mendalam pada beberapa adegan ikonik yang ada pada film 'Gundala' sebagai usaha untuk memperkaya karya komik alternatif (bertema film) yang kritis. Selain itu, karena obyek yang dibahas pada edisi ini hanya bisa mencakup segelintir film saja dan kecenderungan komik ini yang tidak memiliki alur cerita utama mampu membuka potensi dilanjutkannya judul komik ini sebagai seri lepas komik tentang apresiasi sinema, misalnya: 'Kolong Sinema Episode Sutradara paling Berpengaruh', 'Kolong Sinema Episode Film-Film Komedi Terbaik Dunia', 'Kolong Sinema Episode Film Horor Terbaik Indonesia', dlsb.

Dengan terealisasinya perancangan komik ini, setelah melalui kendala dan kesulitan, tentu didapatkan pengalaman baru yang dapat dijadikan patokan untuk membuat karya selanjutnya dengan tema serupa.

Tentunya perancangan komik berjudul 'Kolong Sinema' sebagai media apresiasi film adaptasi ini masih jauh dari kesan sempurna. Semoga perancangan ini memberi manfaat dan wawasan dalam pembuatan karya-karya serupa selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Penerbit Yayasan Citra
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Yogyakarta: Penerbit Nusa Indah
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Jakarta: Penerbit Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 2001. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Wijaya, PG. 2013. *Perancangan Film Dokumenter Kain Tapis Lampung*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

B. Pertautan

- <http://kbbi.web.id/film>, diakses pada 11 Januari 2016)
- http://www.imdb.com/title/tt1655442/?ref_=fn_al_tt_1,
- http://www.imdb.com/title/tt1854513/?ref_=nv_sr_3, diakses pada 11 Januari 2016
- hollywoodreporter.com/heat-vision/steven-spielberg-predicts-superhero-movies-819768, diakses pada 11 Januari 2016